

Einfach
GENIAL

ReiseEdition für Zwei



KOSMOS[®]

REINER KNIZIA

Einfach Genial
Reise Edition für Zwei
Kosmos, 2006
Reiner KNIZIA
2 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord
met 2 aflegbanken en 2 scoretabellen

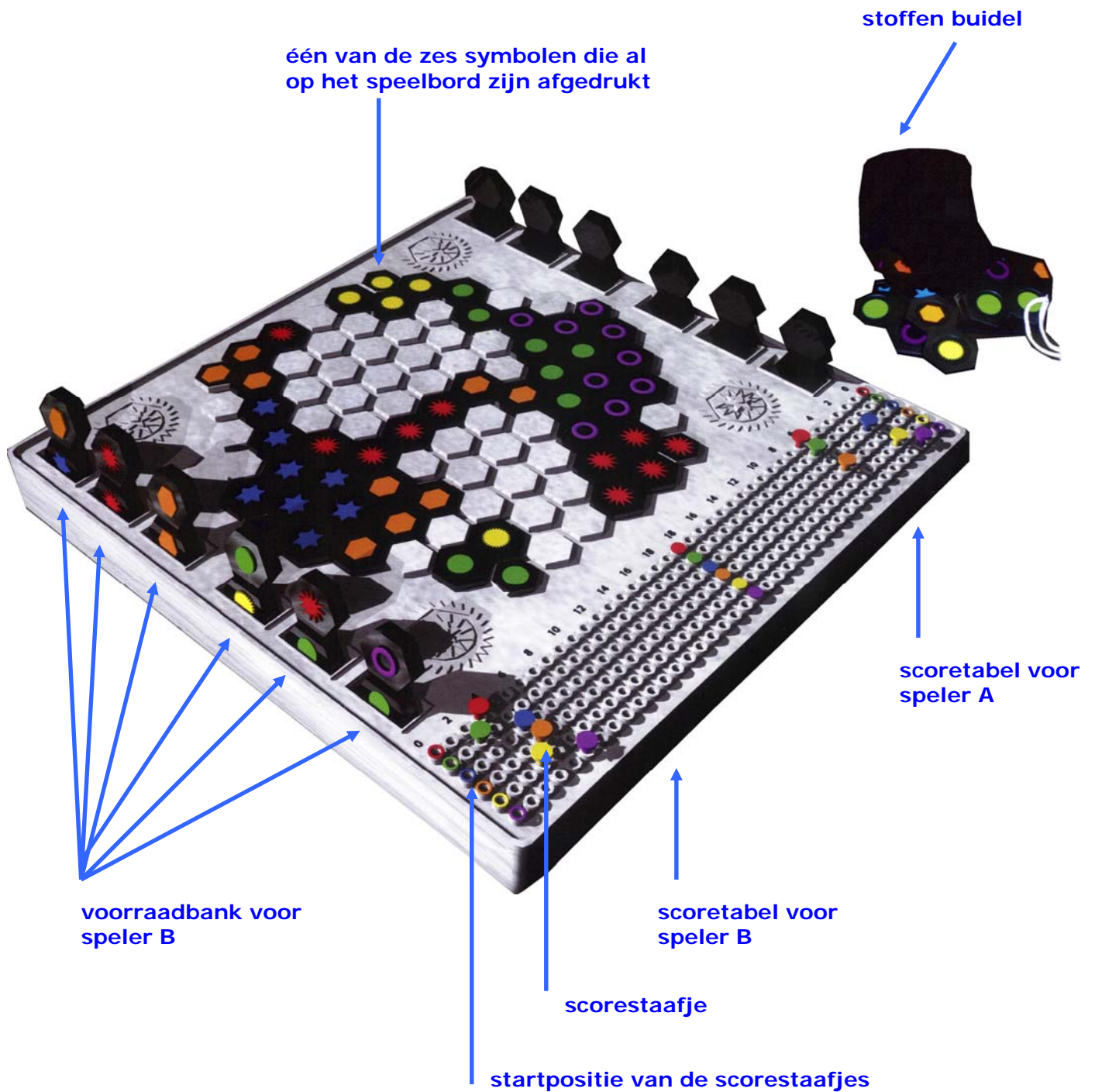
⇒ 57 speelstenen

⇒ 1 stoffen buidel

⇒ 12 scorestaafjes

⇒ 1 handleiding

Het speelbord



Spelvoorbereiding

De **57 speelstenen** worden in de stoffen buidel gestopt en daarin grondig gemixt. Het **speelbord** wordt tussen de beide spelers geplaatst.

Iedere speler trekt **zes speelstenen** uit de stoffen buidel en plaatst deze stenen zodanig in de vakjes van zijn voorraadbank dat hij de gekleurde symbolen kan zien.

Daarna steekt iedere speler zijn 6 verschillend gekleurde **scorestaafjes** in de gelijkgekleurde startgaatjes, met de waarde 0, van zijn scoretabel (het rode scorestaafje in het rode startgaatje, het groene scorestaafje in het groene gaatje ... enzovoort).

Doel van het spel

Het doel van het spel is door het aanleggen van speelstenen aan andere speelstenen (of aan een afgedrukt kleursymbool op het speelbord) met overeenstemmende kleursymbolen, punten te winnen. Hoe meer speelstenen met overeenstemmende kleursymbolen al naast elkaar liggen, hoe meer punten men kan bereiken.

Voor elk punt mag de speler zijn scorestaafje in de betreffende kleur vooruitzetten.

Aan het einde van het spel wint de speler die met zijn slechtst scorende kleur het hoogst heeft gescoord. Daarom is het zeer belangrijk om met alle scorestaafjes gelijkmatig op te rukken zodat er geen 'achterblijver' is.

Spelverloop

De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties uit:

1. Plaatsen van een speelsteen op het speelbord.
2. Waarderen van deze speelsteen en de punten aanduiden met het scorestaafje.
3. Nieuwe speelsteen (of speelstenen) uit de buidel trekken.

Daarna is de medespeler aan de beurt.

1. Plaatsen van een speelsteen

De speler kiest een speelsteen naar keuze van zijn voorraadbank en legt deze steen op twee vrije velden op het speelbord.

In de eerste ronde moet iedere speler zijn speelsteen aanleggen aan een kleursymbool dat op het speelbord is afgedrukt. Elke speler moet een ander kleursymbool kiezen. De nieuwe aangelegde speelsteen wordt dan onmiddellijk gewaardeerd (zie verder).

Zodra iedere speler éénmaal aan de beurt is geweest, mag de volgende speelsteen volledig naar keuze op twee vrije velden van het speelbord worden geplaatst. Vanaf dan moet men noch aan overeenstemmende kleursymbolen noch aan andere speelstenen aanleggen.

Iedere speelsteen toont **twee kleursymbolen**:



ofwel **twee verschillende** symbolen



ofwel **twee identieke** symbolen

Punten kunnen alleen worden gewonnen als men de speelsteen naast overeenstemmende kleursymbolen aanlegt die op andere speelstenen of op het speelbord zijn afgedrukt. Voor de kleursymbolen op de nieuw aangelegde speelsteen zelf ontvangt men geen punten.

Belangrijke aandachtspunten bij het afleggen van speelstenen

- ⇒ Speelstenen mogen **enkel naast** kleursymbolen die op het speelbord zijn afgedrukt worden geplaatst, **niet op** deze kleursymbolen !
- ⇒ Er mag zodanig worden afgelegd dat afzonderlijke velden op het speelbord vrij blijven.
- ⇒ De speler die aan de beurt is, **moet** een speelsteen afleggen ook al kan hij in die ronde geen punten behalen.

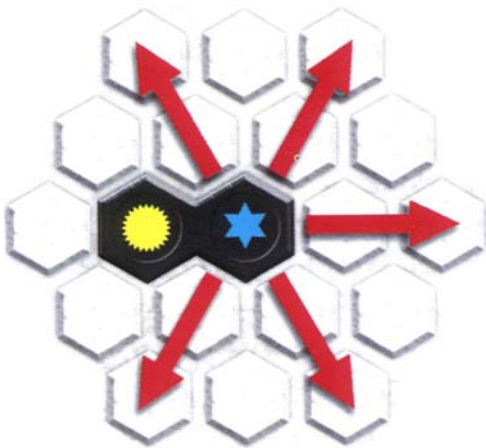
2. Waarderen van een speelsteen

Steeds de **beide kleursymbolen** van de nieuw aangelegde speelsteen worden gewaardeerd, ook als de beide symbolen identiek zijn !

De speler waardeert eerst het ene kleursymbool en zet het gelijkgekleurde scorestaafje vooruit op zijn scoretabel, daarna waardeert hij het andere kleursymbool.

Hoe wordt een kleursymbool gewaardeerd ?

- ⇒ Als men een speelsteen op het speelbord legt, grenzen aan de beide kleursymbolen telkens **vijf velden** (uitzondering: de randvelden). Deze vijf velden tonen de **5 richtingen** waarin wordt gewaardeerd.
- ⇒ **Belangrijk**
Er wordt niet alleen gewaardeerd op de aangrenzende velden maar ook verder daarover in **een rechte lijn** in elk van de 5 richtingen.



Voorbeeld

Vertrekkend vanaf het symbool met de blauwe ster wordt er gewaardeerd in de vijf richtingen die zijn aangegeven door de rode pijlen.

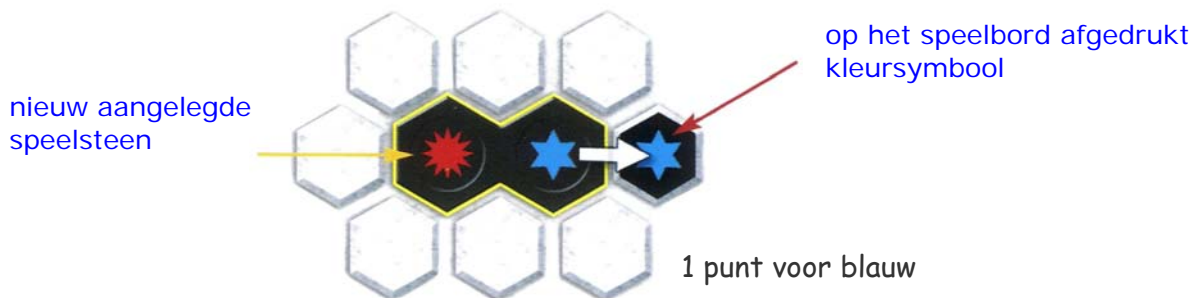
Als alle overeenstemmende kleursymbolen in de vijf richtingen zijn geteld, wordt de totaalsom met het blauwe scorestaafje aangeduid op de scoretabel.

- ⇒ In elke richting telt men nu het aantal identieke kleursymbolen op de afgelegde speelstenen en op het speelbord die in een ononderbroken rechte lijn op elkaar volgen.
- ⇒ Er wordt in elke richting zo ver geteld tot de rij wordt onderbroken door een vrij veld of door een ander kleursymbool (een veld op het speelbord waarop een symbool is afgedrukt, is geen vrij veld).
- ⇒ Het speelt geen rol of het overeenstemmende kleursymbool op een andere speelsteen of op het speelbord is afgedrukt. Voor elk overeenstemmend kleursymbool ontvangt de speler 1 punt.
- ⇒ De **totaalsom** van alle overeenstemmende kleursymbolen in **alle 5 richtingen** bepaalt het puntentotaal van dit kleursymbool.

Wat wordt er niet geteld ?

- ⇒ De kleursymbolen op de zonet nieuw aangelegde speelsteen (de speelsteen die de waardering uitlokt) worden niet geteld.
- ⇒ Ook bij speelstenen met een identiek kleursymbool geldt: De '**zesde richting**' van een kleursymbool naar een ander identiek kleursymbool binnen de zonet gespeelde speelsteen wordt niet meegeteld.

Voorbeeld 1



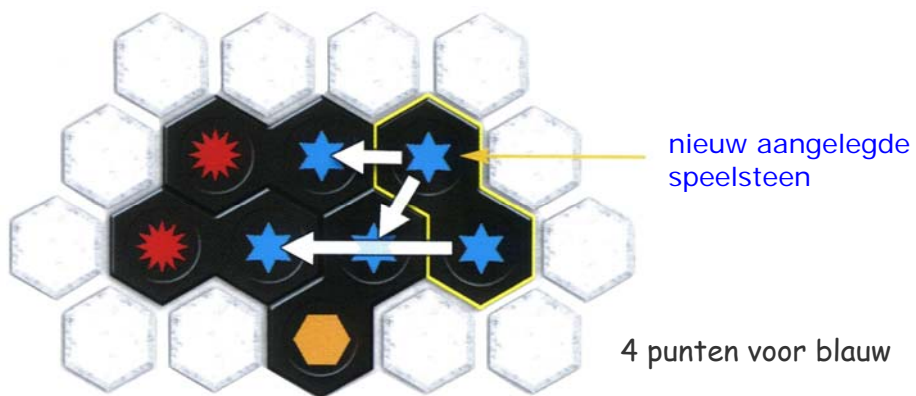
Voorbeeld 2



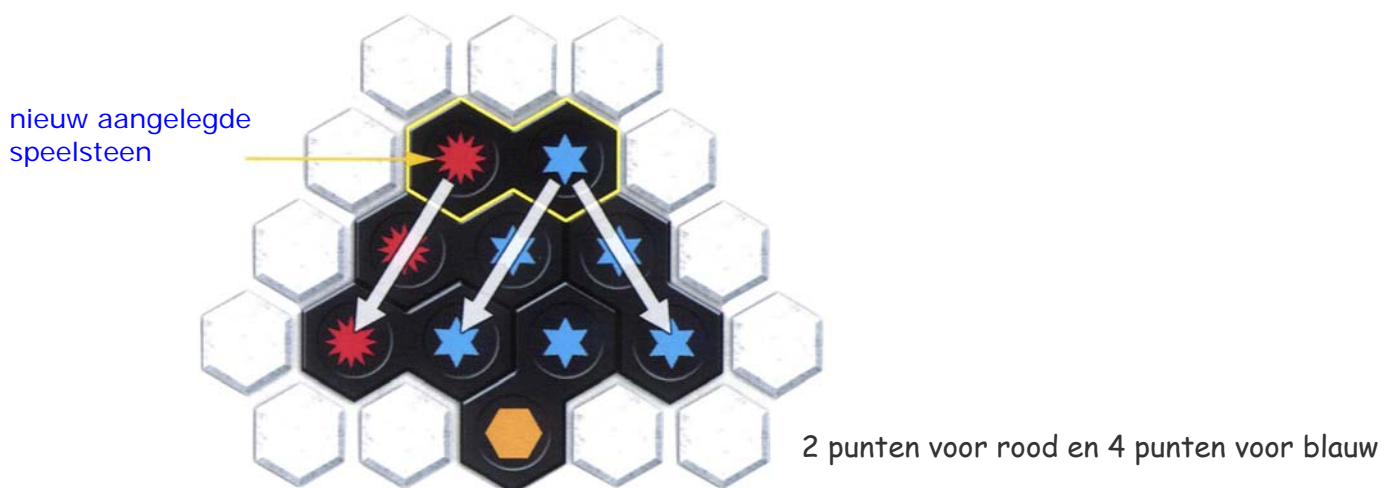
Voorbeeld 3



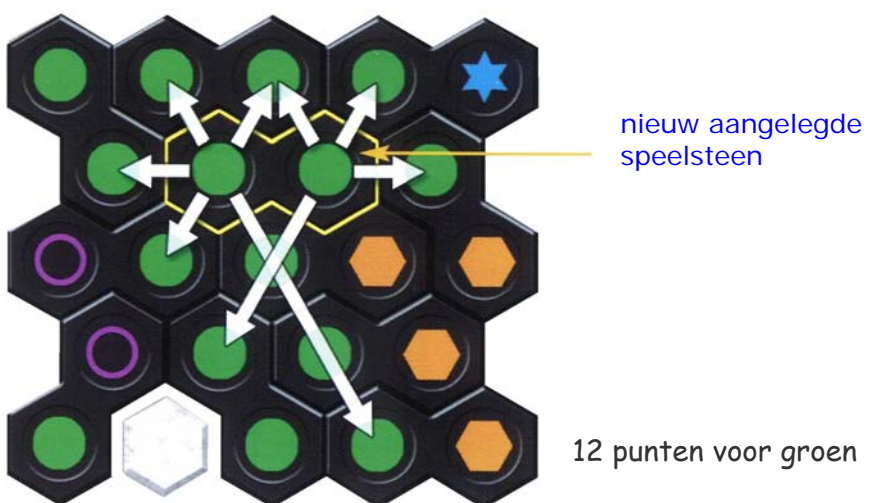
Voorbeeld 4



Voorbeeld 5



Voorbeeld 6



Bonusbeurt (bij waarde 18 op de scoretabel)

Als een scorestaafje de waarde 18 bereikt, blijft het daar tot het einde van het spel.
Alle volgende punten voor deze kleur vervallen.

De speler roept "Geniaal !" en mag onmiddellijk een extra beurt uitvoeren. Hij mag in deze beurt een extra steen van zijn voorraadbank kiezen, op het speelbord plaatsen en waarderen. Het is mogelijk dat de speler opnieuw een bonusbeurt behaalt.

De waardering van een speelsteen met twee verschillende symbolen kan tegelijkertijd twee bonusbeurten uitlokken. Het is niet toegestaan om aan een bonusbeurt te verzaken.

Pas nadat alle bonusbeurten zijn uitgevoerd, mag de speler speelstenen uit de buidel trekken en zijn voorraadbank aanvullen.

3. Speelstenen trekken

Aan het einde van iedere speelbeurt zijn er twee mogelijkheden om nieuwe speelstenen te verkrijgen:

a. Nieuwe speelstenen trekken

De speler trekt nieuwe speelstenen uit de buidel tot zijn voorraadbank is aangevuld tot 6 speelstenen.

OF

b. Alle speelstenen worden omgeruild (zelden mogelijk)

Een speler mag zijn speelstenen maar omruilen als hij geen speelsteen bezit met het kleursymbool van zijn laagst scorende kleur. De speler legt al zijn speelstenen opzij en hij trekt 6 nieuwe stenen uit de buidel. Zijn speelstenen worden terug in de buidel gestopt.

Als meerdere symbolen het laagst scoren dan mag de speler alleen omruilen als hij geen van die symbolen in zijn voorraadbank heeft.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen speelsteen meer op het speelbord kan worden afgelegd.

Daarna wordt de puntenstand bepaald. Het puntenaantal van de laagste positie van een scorestaafje van iedere speler wordt vergeleken. De speler met het hoogste puntenaantal in zijn laagste positie wint het spel. Voor de zege speelt het dus geen rol welke kleur in de laagste positie staat en ook niet hoeveel scorestaafjes de hoogste positie (18) hebben bereikt.

⇒ Bij een **gelijke stand** vergelijken de spelers hun op één na laagste waarde.

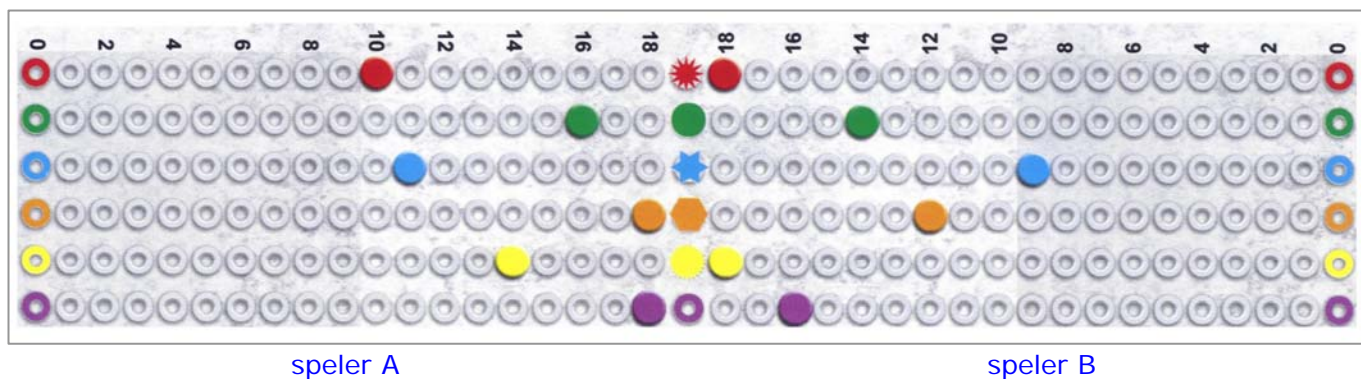
Speciaal geval

Als de speler meer als één scorestaafje op een positie met een gelijke stand heeft, verliest hij tegen de medespeler die maar één (of minder) scorestaafje op deze positie heeft.

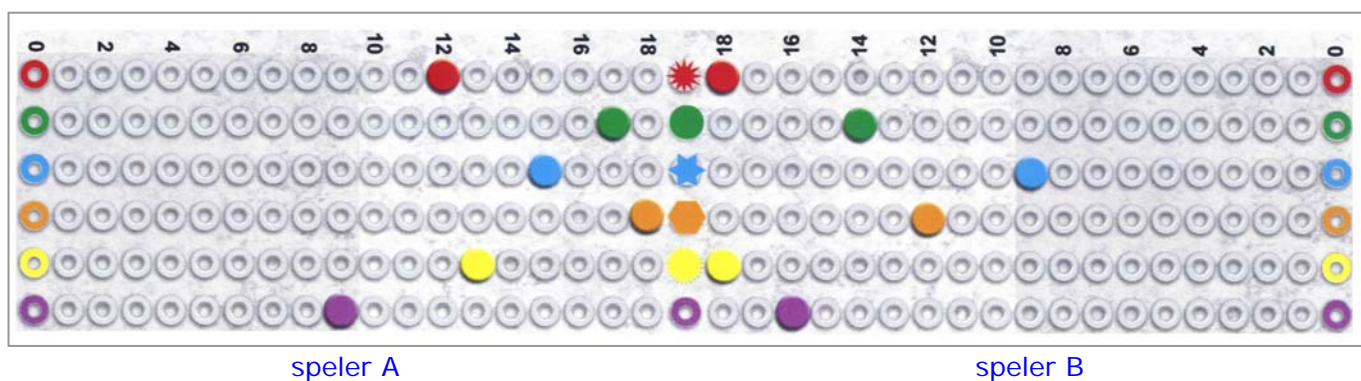
⇒ **Onmiddellijk einde** van het spel (zeer zelden)

De speler die er in slaagt om al zijn scorestaafjes op de waarde 18 te brengen, wint het spel onmiddellijk.

Voorbeelden van een waardering aan het einde van het spel



Speler A wint omdat hij in zijn laagste positie (rood) 10 punten heeft behaald en speler B in zijn laagste positie (blauw) maar 9 punten heeft behaald.



Speler A en speler B hebben een gelijke stand in de laagste positie met telkens 9 punten. Ook de op één na laagste positie is bij de beide spelers gelijk (12 punten). Daarom beslist de volgende positie over de zege. Speler B wint want hij behaalt met zijn derde laagste positie 14 punten (groen) en speler A behaalt maar 13 punten (geel).



25 september 2006